
Personnel d'accueil du gala 1
Créature : elfe et druide
Alliance — À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un qui n'a pas encore été choisi ce tour-ci —
• Mettez un marqueur +1/+1 sur le Personnel d'accueil du gala.
• Créez un jeton Trésor engagé.
• Vous gagnez 2 points de vie.
1/1
454 R
SNC ★ FR Samy Halim
™ & © 2022 Wizards of the Coast


Personnel d'accueil du gala 1
Créature : elfe et druide
Alliance — À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un qui n'a pas encore été choisi ce tour-ci —
• Mettez un marqueur +1/+1 sur le Personnel d'accueil du gala.
• Créez un jeton Trésor engagé.
• Vous gagnez 2 points de vie.
1/1
454 R
SNC ★ FR Samy Halim
™ & © 2022 Wizards of the Coast


Personnel d'accueil du gala 1
Créature : elfe et druide
Alliance — À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un qui n'a pas encore été choisi ce tour-ci —
• Mettez un marqueur +1/+1 sur le Personnel d'accueil du gala.
• Créez un jeton Trésor engagé.
• Vous gagnez 2 points de vie.
1/1
454 R
SNC ★ FR Samy Halim
™ & © 2022 Wizards of the Coast


Personnel d'accueil du gala 1
Créature : elfe et druide
Alliance — À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un qui n'a pas encore été choisi ce tour-ci —
• Mettez un marqueur +1/+1 sur le Personnel d'accueil du gala.
• Créez un jeton Trésor engagé.
• Vous gagnez 2 points de vie.
1/1
454 R
SNC ★ FR Samy Halim
™ & © 2022 Wizards of the Coast